

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi saat ini merupakan kebutuhan manusia didalam melakukan berbagai kegiatan, dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan tepat. Penggunaan sistem informasi dalam bisnis sangat dibutuhkan untuk perkembangan, pertukaran informasi secara elektronik ke Aplikasi strategi bisnis. Ikon kota Jogja sebagai kota pelajar memang tak bisa begitu saja dilepaskan dari proses perkembangan properti di Jogja. Disadari atau tidak sektor pendidikan menampilkan peranan cukup besar terhadap daya serap penyaluran rumah kepada konsumen. Tiap awal ajaran baru Jogja selalu ramai dikunjungi mereka yang ingin melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Para pendatang baru inilah yang menjadi lahan basah bagi pengembang dalam menawarkan produknya. Jika dicermati nilai investasi dikota Jogja berkembang sangat baik. Pada bisnis properti misalnya, secara jelas pertumbuhan harga di properti, residence, apartemen, hingga hotel bergerak relatif cepat.

Sistem informasi sewa rumah merupakan salah satu sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi bagi pemilik rumah yang akan disewa untuk memberikan informasi bangunan yang akan disewa. Calon penyewa dapat mengetahui

spesifikasi bangunan yang diinginkan serta lokasi yang diinginkan. Sistem informasi ini menampilkan lokasi, spesifikasi bangunan, foto, Serta pemilik rumah sewa yang menawarkan.

Dengan adanya mobilitas yang tinggi maka tempat tinggal sangat diperlukan dalam hal ini maka diambil judul "Sistem Informasi Sewa Rumah Berbasis Web". Dengan adanya sewa rumah diharapkan mampu membantu pengguna mencari rumah yang di sewa.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat aplikasi sistem informasi sewa rumah ini bisa memudahkan pelanggan untuk menyewa rumah.
- b. Bagaimana membuat website yang memiliki informasi mengenai sewa rumah secara keseluruhan dan memberikan layanan pemesanan secara *online*.
- c. Bagaimana merancang sistem informasi sewa rumah berbasis web.

1.3 Batasan masalah

Dalam batasan masalah sewa rumah maka dapat ditentukan sebagai berikut :

- a. Untuk penyewaan hanya yang sudah menjadi member.
- b. Admin bisa mengelolah data semuanya kecuali pembayaran.
- c. Pemilik rumah bisa memasukkan data rumah dan data pemilik rumah.
- d. Pengunjung harus terlebih dahulu login dan mendaftar agar dapat menyewa rumah.

1.4 Ruang lingkup

Adapun ruang lingkup kebutuhan dalam membangun aplikasi sewa rumah yang terdiri dari beberapa fasilitas sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi terbaru tentang sewa rumah secara *real time*.
- b. Aplikasi ini memberikan petunjuk lokasi sewa rumah.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan di Yogyakarta saja.

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi sewa rumah ini adalah sebagai berikut :

- a. Diharapkan untuk mempermudah orang mencari rumah sewa.
- b. Diharapkan mempermudah proses penyewaan.
- c. Memberikan informasi terbaru tentang sewa rumah secara *real time*.
- d. Memanfaatkan teknologi berbasis web untuk penyewaan rumah.